

V. KESIMPULAN

Adanya fenomena ketunggalan arah pijakan pada dasarnya telah membangun sebuah struktur yang bersifat oposisi biner yakni oposisi atas-bawah dimana wilayah bawah selalu menjadi orientasi pijakan. Adanya fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh hukum kausal (sebab akibat) gaya gravitasi bumi yang pada dasarnya menyebabkan semua benda memiliki arah pijakan yang sama (seragam), yang akhirnya juga mempengaruhi persepsi manusia dalam merepresentasikan citra (foto, lukisan, gambar, dll).

Fenomena ketunggalan arah pijakan inilah yang kemudian mendorong penulis untuk melahirkan konsep “multi orientasi pijakan” dalam penciptaan seni kolase digital, yang berusaha untuk keluar dari aturan main ketunggalan arah pijakan sekaligus meruntuhkan struktur atas-bawah pada citra tersebut. Konsep ‘multi orientasi pijakan’ dapat diterjemahkan sebagai: pertama, ‘multi’ memiliki arti banyak; lebih dari satu; atau lebih dari dua. Kedua, ‘orientasi pijakan’ dapat dijelaskan sebagai adanya kecenderungan dalam berpijak—yang selama ini cenderung tunggal dan seragam. Untuk itu, multi orientasi pijakan adalah adanya fenomena kemajemukan orientasi pijakan atau hadirnya objek-objek yang memiliki arah pijakan yang lebih dari satu. Dalam merealisasikan konsep ini, penulis menggunakan idiom bentuk yakni citra ‘ruang multi orientasi pijakan’ yang juga didukung dengan penggunaan citra figur manusia, hewan, dan benda-benda lainnya.

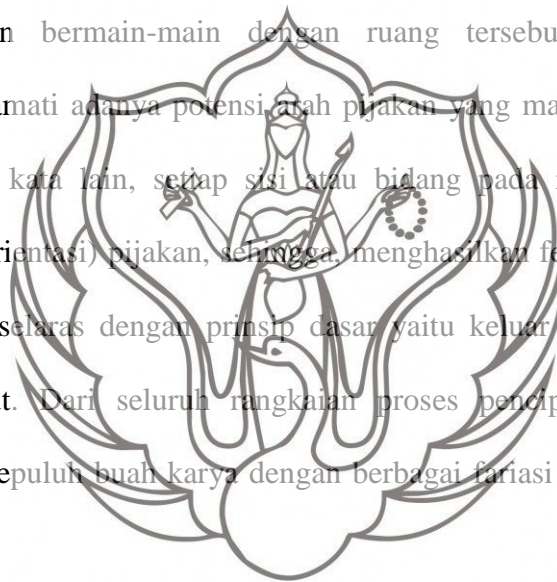


Destruksi dan re-konstruksi menjadi landasan yang digunakan dalam merealisasikan konsep tersebut. Secara prinsipnya destruksi merupakan tindakan perusakan struktur suatu objek dengan tujuan mengubah struktur asli dari objek tersebut. Untuk itu, dekonstruksi sangatlah tepat digunakan dalam meruntuhkan struktur atas-bawah—yang bersifat oposisi biner—pada citra/foto ruang. Selain itu, re-konstruksi merupakan tahap lanjutan dari destruksi, proses ini yang nantinya berfungsi untuk menghasilkan bentuk baru dari tindakan penyusunan kembali fragmen-fragmen hasil dari proses destruksi. Destruksi dan re-konstruksi pada dasarnya mampu mendorong kreativitas kita dalam penciptaan seni dengan cara membebaskan kita dari berbagai kebiasaan yang telah mendarah daging dalam berkarya, sehingga mampu melahirkan kemungkinan-kemungkinan yang baru dan berbeda.

Dalam membangun struktur visual karya, penulis juga bersandar pada konsep Bahasa Rupa RWD di mana pada setiap karya terdapat berbagai perspektif atau sudut pandang yang dihadirkan secara bersamaan. Hal inilah yang menjadi prinsip dasar Bahasa Rupa RWD. Selain itu, dalam penciptaan ini penulis juga bersandar pada gaya visual yang bersifat surealis. Artinya, setiap tema atau alur dari setiap karya dibentuk dengan menghadirkan hal-hal yang absurd dan menyimpang dari realitas fisik. Pada tahap perwujudan, penulis merujuk pada lima tahapan kreativitas yang dikemukakan oleh David Campble dan dikombinasikan dengan metode *Practice Based Research* yang ditulis oleh Hanula dan kawan-kawan dalam buku *Artistic Research Theoris, Methods, And Practice*.

Adapun teknik dan medium yang digunakan dalam penciptaan adalah teknik kolase digital dengan bantuan perangkat komputer yang kemudian dicetak (*print*) pada medium kanvas polyester. Dalam pergulatan artistik ini, penulis mengalami pengalaman berinteraktif dengan ruang-ruang yang sebelumnya digunakan sebagai idiom bentuk (bahan visual karya). Konsep multiorientasi pijakan dalam praktiknya telah mendorong penulis untuk “bermain-main”—secara imajinatif—bersama ruang-ruang tersebut dengan bersandar pada “keluar atau menyimpang dari fenomena ketunggalan arah pijakan” sebagai prinsip dasarnya.

Kegiatan bermain-main dengan ruang tersebut akhirnya berwujud tindakan mengamati adanya potensi arah pijakan yang majemuk pada setiap sisi ruang. Dengan kata lain, setiap sisi atau bidang pada ruang selalu dianggap sebagai arah (orientasi) pijakan, sehingga menghasilkan fenomena multiorientasi pijakan—yang selaras dengan prinsip dasar yaitu keluar dari ketunggalan arah pijakan tersebut. Dari seluruh rangkaian proses penciptaan yang dilakukan, menghasilkan sepuluh buah karya dengan berbagai variasi bentuk dan tema yang berbeda-beda.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Budiman Kris, (2003), *Semiotika Vsual*, Yogyakarta: Buku Baik Yogyakarta.
- Candy Linda, (2006) *Practice Based Researsch: A Guide*, Sydney: Creativity & Cognition Studios.
- Campbell David, (1986). *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius.
- Darmajanti Irma, (2013), *Psikologi Seni*, Bandung: PT.Kiblat Buku Utama.
- Hanula, M. Suoronta, J. Vaden, T. (2005), *Artistic Research Theoris, Methods, And Practice*, Finland : Cosmoprint Oy
- Haryatmoko,(2016). *membongkar realim kepastian*: Yogyakarta: Kanisius.
- Hassan Shadily, (1980) *Ensiklopedia Indonesia*, Jakarta: PT Dai Nippon Gita Karya Printing.
- Junaedi Deni, (2016) *ESTETIKA Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, Yogyakarta: ArtCiv.
- Lubis Yusuf Ahsyar, (2014), *Posmodernisme (Teori dan Praktik)*, Yogyakarta: Rajawali Pres.
- Mariato Dwi M, (2006), *Quantum Seni*, Semarang: Dahara Prize.
- Piliang Amir Yasraf, (2003), *Hipersemiotika* (tafsir cultural studies atas matinya makna), Bandung: Jelasutra.
- Piliang Amir Yasraf, (2004), *Posrealitas (realitas kebudayaan dalam era posmetafisika)*, Bandung: Jelasutra.

Suryajaya Martin, (2016) *Sejarah Estetika*, Jakarta: Gang Kabel.Sugiharto

Susanto Mike, (2011), *Diksi Rupa*, Yogyakarta:DictiArt Lab.

Svarajati P. Tubagus. (2013), *Photagogos Terang Gelap Fotografi Indonesia*,
Semarang: Suka Buku.

Tabrani Primadi, (2012), *Bahasa Rupa*, Bandung: Kelir.

Tedjoworo H, (2001), *Imaji dan Imajinasi*, Yokyakarta: Kanisius.

Jurnal:

Kartikasari Nur Novita (2018), *Visual Thief, Suralisme dalam ART BOOK Karya Resatio Adi Putra*, dalam *ARS: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol. 21-
No.3.

Rusly Edial (2016) , *Imaji ke Imajinasi Visual Fotografi*, dalam *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, Vol. 12- No.2.

Soedjono Suprpto (2019) “*Fotografi Suralisme: Visualisasi Estetis Citra Fantasi Imajinasi*, dalam *Rekam: Jurnal Fotografi Televisi, dan Animasi*,
Vol. 15- No.1.

Internet:

<https://emergeast.com/what-is-a-digital-collage/>

<https://blogbagi2.blogspot.com/2012/07/foto-model-pertama-di-dunia-manusia>.

Handoko (2013) *Konsep Estetika Dalam Still Life Fotografi*, Uny.ac.id

Referensi Gambar/Foto:

Majalah:

Majalah ANEKA YESS No.20 Okt 1997

Internet:

www.Freepik.com

www.Homyfy.co.id

www.Mrcutout.com

www.Nonscandinavia.com

www.Pinteres.com

www.Shutterstock.com

